Interne s

Vorschau

Die Dinge die da kommen werden ...

Testberichte zu: Journey to the planets, The Count, Atmas II, Ogre und anderen ...

Buchvorstellung: ATARI Peeks und Pokes

Neue Serie: Basic für Anfänger

Software: Seaquest, Dr. Tom's Castle, The big Quest, Speedscript incl. Referenzkarte als Abobonus!

Tips & Tricks zu: Tecno Ninja, Chimera, Crystal Raider ...

Das übliche: PD-Software, Kontaktadressen, Bastelecke, Leserbriefe, Kleinanzeigen, Musik u.v.m.

Anzeige Anzeige

S o n d e r a n g e b o t e :

1. The Print Shop, das legendäre Druckprogramm. Mit deutscher Anleitung, Referenzkarten, farbigem Druckerpapier usw.
   Disk, DM 29.80
2. Wizards Crown, ein super Rollenspiel von SSI-Software. Kämpfen Sie gegen Monster, erforschen Sie fremde Welten!
   Disk, DM 19.80
3. Atmas II, ein hervorragender Macro-Assembler, geliefert incl. deutschem 6502-Programmierbuch (über 200 Seiten!).
   Disk, DM 29.80
4. Rubberball, der hüpfende Gummiball in der Klimaanlage. Weichen Sie den Gefahren aus!
   Disk, DM 19.80
5. Journey to the planets, erforschen Sie fremde Planeten und lösen Sie deren Rätsel! Ein tolles Actionadventure!
   Modul, DM 19.80

Achtung: Alle Angebote nur solange Vorrat reicht!

Bezug: KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539

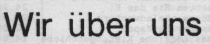
ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

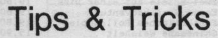
unabhängig - überregional

8/90 2. Jahrgang DM 8,--

Hawkquest
- Das Mega-Spiel im Test



Wir über uns
- K.E.-Soft-Story Teil II



Tips & Tricks
- Tecno Ninja, Abenteuer in Schottland

Software:
- Spurfalle
- Castlemania
- Textleser & -schreiber
- Flug 747 und mehr ...

Mit Diskette im Heft



BestNr	Bezeichnung	Dtrg	Kurzbeschreibung	Preis
HW-001	Floppy Paket	----	1050 + 12*ZONG + 1 VP-Spiel	329.--
VP-007	Antquest	DISK	Quiz für bis zu vier Spieler	15.90
HS-001	Atmas II	DISK	Macroassembler mit 6502-Buch	29.--
HS-002	Atext 1.1	DISK	Textverarbeitungssystem	29.--
VP-009	Die Außerirdischen	DISK	Deutsches Grafikadventure	19.80
VP-010	Cultivation/Chromatics	DISK	Zwei Grübelspiele	19.80
DV-003	"Der böse Mann" Maxi	----	Techno-House	8.--
DV-001	Diskettenaufkleber	----	100 St. incl. Schreibschutz	1.--
VP-001	Drag	DISK	Ein Frosch auf Diamantenjagd	15.90
VP-006	Dredis	DISK	Der Superhit im Querformat	15.90
DV-006	Druckerpapier	----	100 Bl. farbig/200 Bl. weiß	3.--
AS-005	A Hacker's Night	DISk	Hackerspaß für lange Nächte	15.90
AS-001	Herbert II	DISK	Die kleine Ente ...	24.90
US-001	Journey to the Planets	CART	Actionadventure	19.80
DV-004	KE-Soft Game Music #1	KASS	ATARI-Musik auf Kassette	9.90
LS-001	LDS "C:" Emulator	DISK	Kass.-Prg. auf Disk kopieren	22.80
VP-004	Oblitroid	DISK	Actionadventure, 170 Screens	19.80
US-004	The Print Shop	DISK	Mit deutscher Anleitung	29.80
AS-002	Pungoland	DISK	Retten Sie das Ei	24.90
AS-003	Pyramidos	DISK	Monumentaladventure	24.90
RS-001	Rubberball	DISK	Großer Hüpfspaß	22.80
VP-003	Sogon	DISK	Das tödliche Kistengeschiebe	14.80
AS-004	Tales of Dragons ...	DISK	Die Höhlenmenschen	15.90
VP-008	Tecno Ninja	DISK	Action auf Sarcendor ...	24.80
US-002	The Count	DISK	Engl. Grafikadventure	19.80
VP-005	Tobot/Bros	DISK	Zwei Spiele auf einer Disk	19.80
US-003	Voodoo Castle	DISK	Engl. Grafikadventure	19.80
US-005	Wizards Crown	DISK	Fantastisches Rollenspiel	19.80
VP-002	Zador, Update Version	DISK	Chinesche Weisheit ...	15.90
MG-P01	ZONG 04/89-08/89	DISK	Paket der Diskettenmagazine	30.--
MG-P02	ZONG 09/89-12/89	----	Vier Ausgaben als Paket	25.--
MG-012	ZONG 01/90	----		8.--
MG-022	ZONG 02/90	----		8.--
MG-032	ZONG 03/90	----		8.--
MG-042	ZONG 04/90	----		8.--
MG-052	ZONG 05/90	----		8.--
MG-062	ZONG 06/90	----		8.--
MG-072	ZONG 07/90	----		8.--
MG-082	ZONG 08/90	----		8.--
DV-002	"Zong" Maxisingle	----	Techno-Pop & Pizza	8.--

Die einzige deutsche ATARI-8-Bit Zeitschrift! Monatlich News, Tests, Tips, Anzeigen und Software! Mit beiliegender Programmdiskette! Kein Abtippen mehr!

Für Versandkosten werden, unabhängig von der Bestellmenge, DM 4.-- berechnet. ZONG-Abonnenten, die ihre Bestellung zusammen mit der aktuellen Ausgabe bekommen möchten, zahlen nur DM 2.-- Versandkosten. Die Versandkosten entfallen ganz, wenn NUR ein- oder mehrere ZONG-AUSGABEN oder NUR EINE INFODISKETTE bestellt werden. Die Bezahlung kann per Vorauskasse (Bar, Scheck oder Überweisung) oder per Nachnahme (+ 2.90/4.-- NN-Gebühr) erfolgen. Bestellungen werden schriftlich oder telefonisch entgegengenommen.

KE-SOFT, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Telefon 0 61 81 / 8 75 39
Bankverbindung: Volksbank Hanau, Kto.-Nr. 50099903, BLZ 506 900 00

Inhalt





Rubrik	Artikel	Seite
Internes	Vorwort / News	05
	Kontaktadressen	22
	Hitparade	22
	PD-Service	27
	Vorschau	28
Allgemeines	Impressum	04
	Inhalt Wühlkiste	04
Testberichte	Lesertest: Dredis	07
	LDS "C:" Emulator	07
	Head over Heels	08
	Space Rider	09
	Hawkquest	10
	Robot Knights	12
	Lesertest: American Road Race	13
Storys	KE-Soft stellt sich vor	14
Serien	Turbobasic XL	18
	ZONG-Lexikon	20
	ZONG-Kochbuch	20
	PD-Software	21
Software	Programmdiskette	15
	Flug 747	16
	Little Adventure	17
	Castlemania	17
	Spurfalle	17
	Textleser & Textschreiber	17
	Musikbonus	17
Tips & Tricks	Abenteuer in Schottland	23
	Tecno Ninja	23
	Grafikspielereien	24
	Gesucht/Gefunden	24
Das Forum	Leserbriefe	06
	Angebote	25
	Gesuche	26
Inserenten	KE-Soft	02, 28



Impressum



Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), M. Wühl (M.W.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.
Vervielfältigungen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung von KE-Soft gestattet!

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen:

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	50,--	80,--
1/2	30,--	50,--

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/4	20,--	30,--
1/8	15,--	20,--

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Blinkys Scary School, Chimera, Despatch Rider, Escape from Doomworld, Fantastic Soccer, Gunfighter, Gunlaw, Head over Heels, Henry's House, Mr Dig, Nightmares, Panik, Robot Knights, Sidewinder, Space Rider, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Tanium, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Tales of Dragon & Cavemen.
Literatur: Das große Spielebuch I, ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Listings aus ANALOG-Heften, 2. Happy Computer XL/XE-Sonderheft, ATARI-Magazine: 1,5/87 5,10/88, 1-3,5-12/89 (2 Stk. = 1 Griff)

Hallo Leute!

Ich weiß zwar nicht, wieviele dieses Heft zum richtigen Zeitpunkt, d.h. zum Erscheinungszeitpunkt, lesen, da viele sicherlich gerade ihren Bauch in die Sonne hängen, aber ich hoffe, daß diejenigen, die gerade nicht im Urlaub sind, sich trotzdem mal ab- und zu an ihren Atari setzen um ein kleines Spielchen zu wagen oder ein wenig kreativ zu sein.

Ich muß euch ehrlich sagen, daß ich diesen Satz da oben ziemlich dämlich (nenn' mich nicht dämlich!) finde, aber wen interessiert das schon ...

Apropos Urlaub: Auch wir brauchen mal Urlaub, und zwar vom 6. - 16. August (1990). Falls ihr also etwas bestellen wollt, tut das bitte vorher (oder nachher!). Natürlich werfen wir eure Briefe in dieser Zeit nicht weg, es macht also nichts, wenn trotzdem einer ankommt.

Habt ihr es eigentlich schon gemerkt? Nein? Na dann eben nicht! Ich frage am besten weiter unten nochmal.

Als kleine Abobeilage findet ihr in dieser Ausgabe einen Aufkleber vom bösen Mann, dessen Platte man auch bei uns kaufen kann. Hübsch, nicht?

An Neuheiten gibt's leider nichts, was angesichts des Wetters auch kein großes Wunder ist. Aber tröstet euch, in den nächsten Ausgaben braucht ihr die Neuheiten nicht zu missen.

Habt ihr's jetzt endlich gemerkt? Ab sofort sind alle ZONG-Texte im Blocksatz geschrieben. Was das ist? Schaut euch doch mal den rechten Textrand an. Nein, nein: Ihr müßt eure Texte nicht so schreiben, das übernehmen wir für euch.

Pech, beim AMC-Verlag meldet sich (mal wieder) keiner. Wie wär's, wenn wir alle mal ganz laut "DANKE, ARMIN" rufen?

Neben dem berühmten (?) CASTLEMANIA findet ihr in dieser Ausgabe noch ein kleines Adventure, ein Geschicklichkeitsspiel namens "SPURFALLE", einen Mini-Flugsimulator, einen nützlichen Textleser/schreiber sowie den üblichen Musikbonus.

Wen's schon immer mal interessiert hat: Auf Seite 14 stellt sich das KE-Soft-Team vor.

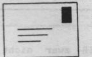
Mit dieser Ausgabe beenden wir (nein, nicht ZONG) die Serie "ZONG-LEXIKON". Wir hoffen, daß die neue Serie (ab der nächsten Ausgabe) bei euch Anklang findet.

Warum wir diesmal kein schönes Bild über'm Vorwort haben? Nun, auch unser netter Zeichner macht wohl gerade Urlaub, schade!

Wußtet ihr eigentlich schon, daß es "AIRBALL" und "DARK CHAMBERS" als Module für unseren kleinen gibt? Nein? Nun, wartet's mal ab! (Bei mir Zuhause liegen sie gut!). Einen ausführlichen Testbericht gibt's dann in einer der nächsten Ausgaben.

So, jetzt langt's mir (euch wahrscheinlich auch). Hiermit ist das Vorwort beendet. Guten Abend.

Leserbriefe



Hallo dann auch von mir hier !!!
Ich besitze zwar erst drei Ausgaben von ZONG!, aber ich bleibe euch auf jeden Fall auch weiterhin treu (falls ihr mich nicht enttäuscht). Und auch sofort beginnen meine Fragen an Euch:

1) Warum legt Ihr die Programm-Diskette nicht einfach so bei, anstatt diese immer einzukleben. Beilegen hätte zwei Vorteile: Das Heft wird nicht mehr beschädigt und die Diskettenhüllen kleben in der Box auch nicht mehr zusammen.
2) Wird man bei TECNO NINJA, sofern alle 10 Level bestanden sind, auch ordentlich belohnt ? Denn dieses Game gehört nicht zu den leichtesten (bin bisher in Level 6 gewesen).
3) Warum befinden sich Eure Low-Budget Disketten nicht in Euren Preislisten. Diese Diskettensorte ist wirklich super. Da kann man für vier Mark viel erwerben (ich besitze bisher drei, beim Compy-Shop erworben).
4) Wieviele Disksektoren darf ein Programm höchstens belegen, wenn man es als Programmeinsendung auf das ZONG-Magazin bringen will? Dürfen diese Programmeinsendungen auch aus 100% Maschinensprache bestehen?
5) Tauscht Ihr auch PD-Disketten mit Nicht-Mitgliedern des ZONG-Clubs, oder nicht?
6) Warum bringt Ihr nicht zwei Musik-Boni auf eine ZONG-Ausgabe?
7) Ist bei der Vollpreisversion von DRAG der zweite Level mit dem von der Demoversion identisch ?
8) Was können Abo-Beilagen so sein, was waren diese bisher und wie oft liegen diese im ZONG bei? Sind bei den Paketen die Abo-Beilagen dabei oder nicht?

So, das wären erstmal Fragen. Na nun setzt Euch brav hin und erledigt euren Job (ist dies nur ein Nebenberuf oder macht Ihr das hier Hauptberuflich?). Wie ist es eigentlich mit den Ami-Spielen, die Ihr in Eurer Infodisk 12+ erwähnt. Erhält man diese nur im ZONG-Club?
Eine letzte Frage: Wieso gibt es zu OBLITROID keine Demoversion?

Markus Rösner

ZONG-Re(d)aktion:

Fragen über Fragen und hier unsere Antworten in Kurzform:
1) Die Diskette könnte sonst beim Transport herausfallen! 2) Das wird hier niht verraten, die Spannung muß bleiben! 3) Wir haben sie vom Markt genommen (aus verkaufstaktischen Gründen)! 4) Vollkommen egal, wenn sie nur gut genug sind! 5) Tauschen ja! Verkaufen nein! 6) Wenn ihr uns anständige Musikboni programmieren würdet, hätten wir auch evtl. 2 pro Ausgabe. 7) Nein, der Level ist nicht identisch!
8) Abobeilagen können Aufkleber, zusätzliche Programme, oder andere nützliche Sachen rund um den Computer sein. In den Paketen sind sie nicht enthalten (Ausnahme: 12/89).
In der jetzt erhältlichen Infodisk 14 ist die USA-Software einzeln aufgeführt, hier eine Kurzliste: The Print Shop, The Count, Voodoo Castle, Journey to the planets (Modul), Wizards Crown.
Zu Oblitroid gibt es, wie auch zu Tecno Ninja, keine Demoversion, da beide Spiele zu komplex sind.
Ich hoffe, wir konnten dir helfen!



Lesertest: Dredis

- Eingesandt von Martin Timmermann -

Dredis ist eine leicht veränderte Umsetzung des Spielhallenhits TETRIS. Aufgabe ist es, kleine geometrisch geformte Teile, welche in die Spielfläche fallen, durch geschicktes Rotieren und Positionieren so in das Spielfeld einzubauen, daß diese eine 10-teilige Linie komplettieren. Je nach Schwierigkeitsgrad ändert sich die Spielgeschwindigkeit und die Anzahl der zu bildenden Linien.
Der Hauptunterschied zu TETRIS besteht darin, daß Dredis einen Zwei-Spieler-Modus hat, wobei beide Spieler parallel operieren können. Was im Hinblick auf den Original-Spielautomaten fehlt, ist die Vorschau auf das folgende Teilchen.

Die Bewertung

Die Grafik von Dredis ist simpel aber gut, sprich: Ohne Ruckeln. Der Sound besteht aus einer schlichten Melodie, welche allerdings bei längerem Spiel nervtötend sein kann. Ausschalten kann man ihn dann nur mit Hilfe der TV-Fernbedienung. Einige zum Spiel passende Soundeffekte gibt es auch, was sich wirklich positiv auf den Spielspaß auswirkt.
Der Hauptunterschied zum Original TETRIS ist das Fehlen des Vorschaufensters. Ein solches hätte mit Sicherheit den Kombinationsaufwand und den Spielspaß erhöht. Auch eine Pausenfunktion ist im Programm nicht vorgesehen, was einen schonmal in erhebliche Schwierigkeiten bringen kann. (Anm.d.Red.: Versuch's mal mit CTRL.1)
Alles in allem ist aber mit DREDIS die Idee vom Original-Automaten am besten umgesetzt worden. Wer schon von diesem süchtig war, kann sich DREDIS getrost zulegen, ohne vorher irgendeine der vielen anderen Versionen getestet zu haben. Der Preis von DM 15,90 ist mit Sicherheit angemessen. Allein die Einteilung des Games in diverse Level hebt DREDIS von allen anderen TETRIS-Umsetzungen positiv ab.

KE-Soft, Disk, DM 15,90 (bei KE-Soft)	
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -09
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥ -07
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12

M.T.

ZONG AH

LDS "C:" Emulator

Mit Hilfe dieses Programmes ist es möglich, Kassettenprogramme auf Diskette lauffähig zu machen, um somit die ewig lange Ladezeit zu sparen. Das Programm wird auf Diskette mit Anleitung geliefert und beinhaltet ein Kass/Disk-Kopierprogramm sowie den Emulator. Bei einigen Tests mit verschiedenen Kassetten ließen sich alle Programme problemlos überspielen (z.B. auch ZYBEX). Insgesamt also sehr nützlich!

LDS, Diskette, DM 22,80 (bei KE-Soft), Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥-13



Head over Heels

"Head" und "Heels", zwei, die eigentlich zusammengehören, sind getrennt und in dunkle Kammern eingesperrt worden. Aufgabe ist es, beide aus dem gefährlichen Schloß in die Freiheit zu leiten, damit sie sich dort wiedervereinen können. Danach müssen nur noch ein paar fremde Planeten besucht werden, um ein paar Kronen zu finden und schon hat man's geschafft.
In der Tat keine leichte Aufgabe! Als Hilfmittel stehen eine Menge nützliche Gegenstände, wie z.B. Wiederauferstehungs-Fische, magische Hasen, Federn und ähnliches Gesocks zur Verfügung. Natürlich gibt's auch einige ungemütliche Tierchen, die nicht berührt werden dürfen.
Nach Finden von bestimmten Hilfsmitteln kann "Head" dann auch noch mit DONUTS werfen, um Monster kampfunfähig zu machen! Insgesamt gibt es einfach zu viele Gegenstände und Möglichkeiten, um sie hier alle aufzuzählen. Wichtig ist, daß man jederzeit zwischen "Head" und "Heels" umschalten kann, d.h. man steuert eigentlich zwei Figuren.

Die Bewertung:

Die Grafik präsentiert sich in ihrer hochauflösendsten Form, sprich: Grafikstufe 8. Sie ist wirklich sehr schön und außerdem detailreich gezeichnet. Auch die Animation der Figuren ist sehr liebevoll (und flüssig). Ach so: Die Darstellung erfolgt semi-dreidimensional in Parallelperspektive!
Die Musik ist ganz lustig, die Sound ebenso. Die Sounds sind eigentlich mehr kleine Melodien! Nebenbei kann man die "Menge" der Sounds in einem Menü einstellen.
Nun der Spielspaß: Ich glaube, jeder hat gemerkt, daß es bei diesem Spiel einiges zu erkunden gibt! Es handelt sich also nicht um ein einfaches Such-und-Sammel-Spiel, sondern wirklich um ein komplexes Actionadventure, daß einiges an Zeit und Geduld erfordert, um gelöst zu werden: Ich z.B. schaffte gerade mal 25 Räume, was nur ein kleiner Teil des Schlosses des ersten Planeten (davon gibt's fünf!) ist ...
Also: Ein ideales Spiel für Adventurefreaks, Tüfteler und Kartenzeichner!
Jetzt der Hammer: Da es sich bei HEAD OVER HEELS um ein Kassettenprogramm handelt, versteht sich der Preis von ca. 15,-- von selbst. Daß dieser Preis für ein derart umfangreiches Spiel wahnsinnig günstig ist, wird vermutlich auch jeder merken. Also: Los, kauft es euch (Nein, ihr könnt es NICHT bei KE-Soft kaufen!).

Ocean, Kassette, DM 15,-- (Compyshop)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13

M.P.



Space Rider

Wiedereinmal hat einen das Schicksal als Helden auserkoren! Man muß als Versuchskaninchen fungieren und eine neue Düsenausrüstung ausprobieren. Gleichzeitig hat man wertvolle Mineralien für das Forschungslabor aufzusammeln. Man startet bei seinem Raumschiff auf der Oberfläche eines mit einem Gangssytem durchzogenen Planeten. Man muß sich nun durch ein großes Labyrinth schlagen, um alle Diamanten zu finden. Dazu kann man noch AD-Karten für E-Türen finden, damit man weitere Geheimhöhlen entdecken kann.
Hat man den ersten großen Abschnitt geschafft, entdeckt man den Eingang zu einem weiteren großen Höhlensystem.
Zu dieser Aufgabe gehört auch die Überwindung vieler verwund- und unverwundbarer "Monster" sowie auftauchender Strahlenbarrieren.
Man selbst steuert einen mittelgroßen Spieler, der sich mit Schüssen gegen alle Angreifern wehren kann. Da die Schwerkraft den Raumfahrer nach unten zieht, besitzt er das schon erwähnte Düsensystem, mit dem er sich bewegt.

Die Bewertung:

Grafisch gesehen ist Space Rider zwar hübsch, bleibt jedoch immer gleich. Im unteren Teil sind Überreste einer alten Stadt erkennbar, aber auch nur mit viel Phantasie. Der Raumfahrer ist gut animiert, die Monster jedoch nur primitive kleine Characters die nur als Hindernisse da sind, ohne direkt erkennbaren Sinn.
Die wenigen Geräusche überzeugen überhaupt nicht, Musik fehlt ganz und vor allem fehlt ein Geräusch beim Abzug von Energie!
Das große Labyrinth reizt zu immer neuen Entdeckungen und Spielen.
Wem es Spaß macht, Pläne zu zeichnen, der ist hier voll gefordert!
Jedoch läßt die Anspannung mit der Zeit etwas nach, da man immer Gegnern ausweichen und Kristalle einsammeln muß. Es motiviert da schon eher die Aussicht auf den 2. Abschnitt, der das gleiche "catch & fly"-Prinzip besitzt. (Der Programmierer sollte Buchhalter werden.)
Das Preis-Leistungs-Verhältnis geht einigermaßen in Ordnung, schließlich bekommt man für runde zehn Märker (West) ein umfangreiches Labyrinth.

Insgesamt fand ich diese Spiel jedoch zu langweilig.
Es motivierte mich zwar am Anfang, um immer mehr zu entdecken, doch mit der Zeit hatte es sich auch schon mit dieser Motivation, da man nirgends seine verlorengegange Energie auffüllen kann.

Hitec, Kassette, DM 10,-- (Compyshop)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Sound / Musik	♥♥♥	-03
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08

M.B.



Hawkquest

Die Erfinder dieses riesen Action-Spieles haben sich nicht nur im Spiel viel einfallen lassen, sondern auch in dessen Umfeld, sprich: Der Story.
Dein Heimatplanet ist von einem Energiefeld umhüllt, das ihn vor den gefährlichen Strahlen der Sonne schützen soll. Der natürliche Ozonmantel wurde viele Jahrhunderte früher von chemischen Stoffen (FCKW) zerstört.
Das Grundprinzip des Schildgenerators beruht auf einem Energiekristall, der vor einigen Jahrhunderten von den damaligen Wissenschaftlern erfunden worden war. Leider starben die Träger der geheimen Formeln, ohne der Nachwelt diese zu hinterlassen, doch der Kristall sollte für immer funktionieren.
Wie das Leben so spielt, kamen einige Aliens eines anderen Sonnensystems und stahlen den Kristall zum Zwecke der Untersuchung und Vervielfältigung.

Clevere Agenten fanden raus, daß diese Kreaturen den Kristall in fünf einzelne Teile zerlegten und diese unter der Oberfläche von fünf Sternen versteckten, die ihrem Sonnensystem zugehörig sind.
Jedes Teil ist in einer unterirdischen Festung versteckt, die schwer bewacht ist. Man benutzt hier versteckte Fallen und Roboter, um unerwünschte Eindringlinge verzuhalten.
Aufgrund starken Science-Fiction-Glaubens meldest du dich freiwillig zu der gefährlichen Aufgabe der Rückeroberung der Steinteile.
Du leitest das Kommando und bist dir des hohen Leistungsdrucks bewußt. Solltest du versagen, so wird das gesamte Leben oberhalb der Planetenoberfläche zerstört werden und deine Leute werden alle an Krebs sterben!
Du leitest ein Team von Marine-Androiden auf einem der wenigen Raumkreuzer. Aus dem Museum konnten noch einige Helikopter für die Aktion aufgemöbelt werden. Zusätzlich wurden sie noch mit Lasern und Neutronenbomben ausgestattet, um deine Aufgabe leichter zu machen.

Der Codename deiner Mission der Rückeroberung des Kristalls bekommt den Namen "HAWKQUEST".

Das Spiel gliedert sich auf in fünf einzelne Abschnitte mit je zwei Spielen:

Am Anfang jeden Spiels kann man sich einen von fünf Zielplaneten aussuchen. Dies geschieht in Form einer Karte, auf der man die Planeten direkt anklicken kann, um zuerst Informationen zu erhalten. Daraufhin kann man sich zu diesem Planeten hinbegeben. Auf 4 Diskseiten sind die einzelnen Planetensequenzen untergebracht. Vor jedem Abschnitt kann man nun abspeichern. Daraufhin startet man auf der Planetenoberfläche.
Das erste Spiel ist streng genommen ein normales Ballerspiel.
Man steuert einen von fünf Helikoptern, kann in der Luft auf entgegenkommende Objekte schießen und mit den Bomben Bodenstationen zerstören. Jedoch ist es möglich, durch Wahrnehmung spezieller akkustischer und optischer Signale und geschicktem Bomben Extras zu finden. Neben Bonuspunkten können Schutzschilder und Extraleben entdeckt werden.

Am Ende eines jeden Planeten, nach unzähligen Angriffen der Feinde, erreicht man einen Kraftfeldgenerator, durch dessen Zerstörung man in das Innere des Planeten gelangt. Sollte man auf dem Weg zu diesem alle verbleibenden Helikopter verlieren, so ist es möglich, am Anfang des Planeten wieder zu starten, ohne ein abgespeichertes Spiel wieder einladen zu müssen. Sollte man es tatsächlich geschafft haben, durch den Gürtel von Angreifern hindurch gekommen zu sein und die Schleuse geöffnet zu haben, so beginnt das zweite Spiel:

In diesem Spiel muß man in einem riesigen rechteckigen Feld, welches in alle acht Richtungen scrollen kann, alle Behälter in den Wänden aufschießen, um an benötigte Hilfsmittel bzw. Werkzeuge zu gelangen. Ein wichtiger Gegenstand ist auf jeden Fall ein KEY, mit dem man sich weitere Gänge erschließen kann. Ähnliches gilt für den BLASTER, welcher bestimmte Mauerteile entfernen kann. Dazu kann man noch einen TRAP FINDER finden, welcher die gesamten Fallen aufdeckt: Gas-, Elektro-, Licht-, Energie-, Explosions-, Squash-, Raketen-, und Schußfallen, welche entweder durch Beschuß eine direkte Gefahr darstellen, oder den Spieler einfach einen Moment festhalten. Weiterhin kann man noch eine SMART BOMB finden, die alle auf dem Screen befindlichen Roboter zerstört, sowie einen PARALYSER, der die Roboter einfriert. Man erhält für den ersten Helikopter im zweiten Spiel zehn Leben, für jeden weiteren fünf.
Hat man alle fünf Planeten hintereinander geschafft, so kann man auf eine Abschlußsequenz gefaßt sein, ansonsten trägt man sich in die Highscoreliste ein!

Die Bewertung:

Grafisch gesehen bietet Hawkquest wirklich eine ganze Menge. Die Hintergrundgrafik ist wirklich gut definiert, alle Objekte, bzw. Sprites, bzw. Player, bzw. Figuren, bzw. Raumschiffe, bzw. Feinde (usw.) sind detailreich gezeichnet sowie professionell animiert. Da die Grafik sich auf jedem Planeten ändert, kommt hier auch so schnell keine Langeweile auf. Auch die Sounds klingen sehr realistisch. Eine Musik fehlt leider.
Wer gerne ballert, liegt mit diesem Spiel genau richtig. Es bietet wirklich eine Menge verschiedener Level sowie Features. Im zweiten Spiel kann man dann den "Kartenzeichner-Trieb" rauslassen. Auch die Motivation ist sehr hoch, die Aufgabe sehr schwer zu schaffen.
Trotz des relativ hohen Preises von ca. 70,-- lohnt es sich wirklich, sich dieses Spiel anzuschaffen! Es bietet sowohl Baller- als auch Erkundungsspaß mit vielen (unterschiedlichen) Level, an denen man sicherlich einiges zu tun hat (wir haben in der Testphase keinen einzigen Level vollendet ...). Fazit: Er ist also frei, d.h. endlich mal ein vernünftiges Ballerspiel, daß auch Abwechslung bietet!

Red Rat Software, Disk, ca. 70,--		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13

K.E.



Robot Knights

Als tapferer Robot-Ritter ist es deine Aufgabe, in die tödlichen Verließe des bösen Otto einzudringen und ihn daran zu hindern, sein neuestes Monster, welches die Zukunftswelt vollständig zerstören würde, zum Leben zu erwecken.
Auf dem Weg zu Otto begegnen dir viele Zombies und anderes Getier, das dich mit Feuerbällen bewirft. Die einzige Methode, diese Kreaturen zu töten, besteht darin, die Feuerbälle entweder mit deinem Schild zu reflektieren, um sie damit zu treffen, oder sie mit deinem magischen Pfeil zu erwischen ...

Während dieser Aufgabe kann man noch herumliegende Energiespender, Schlüssel und andere Gegenstände einsammeln. Ist alles gesammelt und alle Monster beseitigt, öffnet sich die Tür zum nächsten Screen.
Wahlweise kann man ROBOT KNIGHTS alleine (mit SIR BRAVE, der die Feuerbälle nur reflektieren kann) oder zu zweit gleichzeitig (zusätzlich mit SIR BOLD, der mit Pfeilen schießen kann) spielen, sowie zwischen drei Schwierigkeitsgraden, d.h. Geschwindigkeiten wählen.

Die Bewertung:

Die Grafik von ROBOT KNIGHTS präsentiert sich (mit Ausnahme des Titelbildes) recht simpel. Auch die Animationen sind dementsprechend einfach anzusehen. In späteren Screens ändert sich die Grafik dann noch ein wenig.
Soundmäßig gibt's ein paar akzeptable Geräusche sowie eine kurze Einleitungsmusik. Im Ganzen erträglich.
Spielt man ROBOT KNIGHTS alleine, ist der Spielspaß im unteren Bereich anzusiedeln. Im Team dagegen kann das Spiel durchaus gefallen, da die Aufgabe nun einfacher zu bewältigen ist. Daß das gesamte Spiel sehr langsam abläuft, ändert man einfach, indem beim Titel ein hoher Schwierigkeitsgrad angewählt wird.

Da das Spiel nur DM 10.-- kostet und irgendwie schon seinen Reiz hat, obwohl man ihm anmerkt, daß es schon einige Jahre auf dem Buckel hat (wie, ihr wußtet nicht, daß es dieses Spiel schon mal früher gab?), geht das Preis / Leistungsverhältnis in Ordnung.
Insgesamt ein reizvolles, aber nicht vom Hocker hauendes Spiel, daß man sich, sofern das Geld nicht gerade knapp ist, durchaus zulegen kann, und damit also frei ist. Er ist also frei.

Schwuppdiwuppkartoffelsupp!

Byte Back, Kassette, ca. DM 10.--			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥	-07	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥	-07	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08	K.E.



The Great American Cross Country Road Race

- Eingesandt von Thorsten Heubaum -

Dieses Autorennen entführt den Spieler in die USA. Dort kann man auf einer Landkarte folgende Routen wählen: Los Angeles-New York, Seattle-Miami, San Francisco-Washington und US-Tour. Auf dem Weg von einer Stadt zur nächsten muß man (wie immer) auf gegnerische Fahrzeuge achten und auch Benzin tanken. Aber auch Radarkontrollen, Nebel, Schnee, Regen, Straßensperren usw. machen dem Spieler das Leben schwer. Hinzu kommt, daß der Wagen eine 4-Gang-Schaltung besitzt und daß sie sehr schwer zu bedienen ist (sicherlich wird das eine oder andere mal der Motor kaputtgehen). Natürlich wird auch die Zeit immer knapper ...
Wie immer, wenn man einen Unfall macht, kostet dies wertvolle Zeit. Aber auch wenn man den Polizeiwagen mit zu hoher Geschwindigkeit überholt oder ihn gar rammt wird man einige Sekunden aufgehalten. Ist der Motor kaputt oder das Benzin alle, "darf" der Spieler bis zur nächsten Tankstelle schieben (he,he), was wiederum Zeitverlust bedeutet. Es ist kaum möglich, hier alle Features und Besonderheiten dieses Spiels aufzuzählen.

Die Bewertung:

Die Grafik des Spiels läßt für ein Autorennen keine Wünsche offen. Die Autos sind schnell und bewegen sich auch nicht ruckelig. Zwar gibt es in Wirklichkeit schönere Autos, aber das macht nichts. Für jede Route gibt es einen anderen Hintergrund; auch die Städte, die man anfahren kann, sehen immer anders aus. Ist das Benzin knapp oder kommt eine Tankstelle, wird dies sehr übersichtlich oberhalb der Straße angezeigt. Am unteren Bildschirmrand sieht man dann noch das Armaturenbrett: Tankanzeige, Drehzahlmesser, Meilenzähler, Tacho, Uhr und Radar. Auch die Karte der USA ist gut gelungen.
Beim Sound muß man aber Abstriche machen. Außer den Brumm-Brumm-Geräuschen und einer kurzen Melodie am Ende jeder Strecke ist nicht allzuviel zu hören. Aber was erwartet man denn von einem Autorennen?
Das Spiel macht einfach Spaß, vor allem, wenn man sich mit mehreren Spielern messen kann. Der einzige Nachteil dieses Spiels ist, daß die einzelnen Routen sehr lange dauern; für die US-Tour sollte man sich schon mal über eine Stunde Zeit nehmen. Gut ist aber, daß man sich immer wieder verbessern kann und deshalb die Motivation dauerhaft ist.
Da Activision das Spiel neu aufgelegt hat und die Kassettenversion nur 13,90 DM (bei Diabolo) kostet, stimmt auch das Preis/Leistungsverhältnis. Wer aber auf die speicherbare Highscoreliste Wert legt, ist mit der Diskettenversion besser bedient, da diese viel komfortabler ist.
Abschließend möchte ich noch sagen, daß ich dieses Spiel für eines der besten Autorennen auf dem 8-Bit-Markt halte!

Activision, Kassette, ca. DM 14.--			
Grafik / Animation:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11	
Sound / Musik:	♥♥♥♥♥♥	-06	
Spielspaß:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12	
Preis/Leistung:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12	
Gesamtbewertung:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12	T.H.

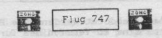
KE-Soft stellt sich vor ...

Es war einmal ein einsamer Computer-Freak, der den ganzen Tag damit verbrachte, Spielchen in ATARI-Basic zu programmieren. Da seine Spiele im Laufe der Zeit immer besser wurden, kam es bald darauf zur ersten Veröffentlichung. "Gulp" hieß das Werk, welches in der Videospielzeitschrift "Telematch" erschien.
Kurz darauf gab es noch weitere Zeitschriften, die daran interessiert waren, Listings zu veröffentlichen: HAC, Computronic, Happy-Computer und wie sie alle hießen. Umso besser natürlich für unseren Computer-Freak, der mit Hilfe seiner Programme nun eine Menge Geld (und Ruhm?) verdienen konnte. Da er nicht nur Spiele, sondern auch sehr gute Musik programmierte, hatte ATARI auch Interesse an ihm. Einige seiner Lieder wurden in diverse Programme von ATARI eingebaut. Das bekannteste Beispiel hierfür ist wohl die POP-DEMO.
Als dann irgendwann diese ganzen Zeitschriften von der Bildfläche verschwanden, fragte sich unser Programmierer natürlich, was er nun mit seinen schönen (inzwischen noch besseren) Spielen anfangen sollte. Die Lösung des Rätsels war "PD-Software". Diese neue Art, Software zu verbreiten, stellte einen gewissen Reiz dar, so daß unser Computer-Freak seine Spiele auch bald in diversen Zeitschriften vorgestellt fand.
Der Nachteil von "Public-Domain" lag natürlich auf der Hand: Einmal verkauft, machten die Programme die Runde, was für den Autor zwar Ruhm, aber keinesfalls Geld bedeutete, und von irgendwas muß man ja schließlich leben, oder? Nun denn, aus den PD-Disks wurden schnell LB-Disks (Low-Budget-Disketten), die zwar wenig kosteten, aber nicht frei von Copyrights waren.
Da nun der Verkauf etwas anstieg, fühlte sich unser Computer-Freak bald genötigt, sich nach einem geeigneten Mitarbeiter umzusehen, der sich auch für diese Sache einsetzte. Gesagt getan.
Inspiriert durch die vielen schlechten Disketten-Magazine auf dem XL/XE-Markt sagten die beiden sich bald: "Was andere können, können wir schon lange!", und - schwupp - gab es ein neues AABCDM (siehe Ausgabe 04/89, Im Paket erhältlich, Bestellnummer: MG-P01, Preis: DM 30,--). Doch wie sollte man so ein Ding nennen? KSM (KE-Soft-Magazin)? Nein, etwas originelles mußte her. Beim Hören der neuesten Kraftwerk-Scheibe kam dann die Idee: ZONG sollte es heißen!
Nachdem nun monatlich in ZONG diverse Spiele verschiedener Qualität erschienen, gab es irgendwann mal eins, das irgendwie besser war, so daß man auf den Gedanken kam, auch mal ein Vollpreisspiel herauszubringen (was andere können, können wir schon lange ...). Das Spiel wurde dann DRAG genannt. Trotz des mäßigen Erfolgs setzten sich die beiden nochmals hin und dachten sich etwas "neues" aus. Das Ergebnis war dann ZADOR, der absolute Verkaufshit!
Zurück zu ZONG, dem AABCDM: Wie bei Atarianern üblich, wurde auch dieses Produkt fleißig kopiert. Unsere Reaktion: ZONG wurde alsbald zu einer richtigen Zeitschrift (viel Spaß beim Kopieren!).
Weiter im Text: Die Kundenanzahl stieg so langsam an, auch andere Händler wollten KE-Soft Produkte haben (kein Problem!). Logischerweise sind die beiden Freaks immer bemüht, ihr Angebot und ihren Service zu verbessern, was ihnen bisher auch immer gelungen ist.
Nun zu den beiden Freaks: Ersterer heißt namentlich KEMAL EZCAN, und ist derjenige, der die ganze Programmierarbeit übernimmt. Der zweite Freak ist MARC BECKER, der sich darum kümmert, daß immer genug Disketten kopiert und Screens entworfen sind. Und wenn die Atarianer nicht aufgeben, so werden sie das auch noch in einigen Jahren tun ...

Programmdiskette

Die Diskette kann einfach gebootet werden. Die Programme sind in Turbobasic programmiert. Eine PD-Version des Turbobasics aus Holland befindet sich auf der Diskette!

Na dann mal los! Viel Spaß!



Flug 747

- Eingesandt von Stefan Dorndorf -

Das Programm befindet sich als BASIC-File auf der Vorderseite der Programmdiskette. Es wird mit RUN"D:FLUG747.BAS" gestartet.

Im Titelbild können per SELECT und OPTION die Spielstärke ausgewählt und eventuell die Instrumente abgeschaltet werden. Per START und Feuerknopf beginnt das Spiel.
Auf dem Bildschirm erscheint eine Sicht auf die Landebahn. Links und rechts befindet sich eine Gradeinteilung. Von Teilstrich zu Teilstrich sind es 5 Grad Neigungswinkel. Der optimale Neigungswinkel ist etwa 6 Grad, durch einen Strich neben der Gradanzeige angedeutet.

Unten befindet sich die Instrumententafel

- ALTD: Flughöhe (Altitude)
- RANGE: Entfernung zur Landebahn (bei letzter Phase: Entfernung bis zum Landebahnende)
- HDG: Links/RechtsAbweichung von der Ideallinie.
- V: Geschwindigkeit
- T: Benötigte Zeit
- F: Treibstoff (sollte nach der Landung möglichst genau 1000 sein)
- $: Flugzustandsanzeige
- L: Fahrgestell (0 = ausgefahren)

Joystick-Funktionen bei gedrücktem Feuerknopf

- Links: Geschwindigkeit verringern (höchstens bis 40)
- Rechts: Geschwindigkeit vergrößern (höchstens bis 400)
- Oben: Fahrgestell ausfahren (erst in der letzten Phase möglich)
- Unten: Autopilot einschalten (hält Flugzeug auf Kurs, gibt aber weniger Punkte)

Spätestens beim hohen Warnton auf die Flugzustandsanzeige achten

"^": Flugzeug ist zu niedrig, Joystick nach hinten ziehen!
"=": Flugzeug ist zu hoch, Joystick nach vorne drücken!
":": Flugzeug ist auf der Ideallinie.

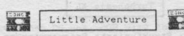
Vor der letzten Phase muß die Geschwindigkeit auf 150 verringert werden.

Letzte Phase

- Fahrgestell ausfahren.
- Geschwindigkeit, Höhe und Anflugwinkel verringern, bis die Instrumentenanzeige grün wird (ACHTUNG: Solange die Anzeige nicht grün ist, muß die Geschwindigkeit größer 0 sein!).
- Geschwindigkeit auf 0 bringen.
- Warten, bis das Flugzeug zum Stehen gekommen ist.

Die meisten Punkte (mehr als 100000 sind möglich) gibt es, falls

- Der Treibstoff genau 1000 ist.
- Der Autopilot nicht benutzt wurde.
- Die Instrumente ausgeschaltet sind.
- Die Spielstärke "3" ist.
- Bei schneller Landung.

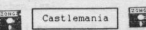


Little Adventure

- Eingesandt von Markus Rösner -

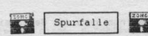
Es handelt sich hierbei um ein kleines Textadventure, welches in insgesamt 20 Zügen gelöst sein muß. Die Eingaben erfolgen wie bei allen Adventures im VERB-OBJEKT Format. Für alle, die es nicht schaffen, hier noch die Lösung (rückwärts!):

NEKCURD NRUTER/N/W/EPMALNEHCSAT MMIN/N/W/LESSULHCS MMIN/S/S/O/TEKCIT MMIN/W/N/N/O/O/O/S/S



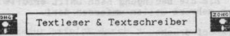
Castlemania

Steuert den mutigen Toni auf der Suche nach der Schatzkammer und sammelt dabei alles Gold ein. Herzen erhöhen die Energie, 100 Fackeln ergeben ein Bonusleben. Zum Springen wird der Knopf gedrückt. Zum hohen Sprung nach loslassen wieder drücken. Programm auf der Diskrückseite.



Spurfalle

Das ist mal wieder das altbekannte Thema: TRON! Also: Ihr steuert per Joystick ein Lichtmotorrad umher und dürft weder in eure eigene, noch in die Spur des Gegners hineinfahren. Wer übrigbleibt, hat gewonnen. Bei dieser Version benötigt man keinen zweiten Mitspieler, da dieser vom Computer übernommen wird.

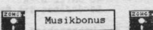


Textleser & Textschreiber

- Eingesandt von Stefan Dorlach -

Um zu einem PD-Programm eine Dokumentation zu erstellen, greift man häufig auf ein Textfile auf Diskette zurück. Mit Hilfe dieser beiden kleinen Programme kann man derartige Textfiles Erstellen und Lesen.

Der TEXTSCHREIBER schreibt das File "LIESMICH.TXT" auf Diskette. Er kann als einfaches Textverarbeitungsprogramm benutzt werden. Die genauen Funktionen sind in den oberen Bildschirmzeilen zu sehen.
Der TEXTLESER lädt und zeigt automatisch das File "LIESMICH.TXT" an, kann also ideal auf PD-Disketten eingesetzt werden. Die beiden Programme sind PD (Sie sind also frei)!




Musikbonus

- Eingesandt von Markus Rösner -

Endlich mal ein Musikbonus, der nicht von UNS kommt. Ist denn Markus der einzige, der so etwas kann? Los jetzt, her damit!

Turbobasic XL

Teil 2: Strukturierte Programmierung

Turbobasic XL stellt uns zur strukturierten Programmierung einige zusätzliche Befehle zur Verfügung:

- Neben dem üblichen IF ... THEN ... gibt es im Turbobasic das

IF ... : ... :ENDIF und das IF ... : ... :ELSE: ... :ENDIF

Hierzu ein Beispiel:

```
IF A=1:?"A ist 1":ENDIF
```

Der Vorteil ist hier, daß der Programmteil nach dem (nicht vorhandenen) THEN auch mehrere Zeilen lang sein kann:

```
10 IF A=1
20 ?"A ist 1"
30 ?"Ist das nicht toll?"
40 ENDIF
```

Mit Hilfe des ELSE kann man nun auch das Gegenteil abfragen:

```
IF A=1:? "A ist 1":ELSE:? "A ist nicht 1":ENDIF
```

Auch hierbei kann sowohl der Programmteil vor- als auch nach dem ELSE mehrere Zeilen umfassen.

- REPEAT ... UNTIL wiederholt die Anweisung(en) zwischen REPEAT und UNTIL solange, bis die Bedingung nach UNTIL erfüllt ist, wobei der Programmteil auch mehrere Zeilen umfassen darf.

```
10 ?"Bitte Feuerknopf drücken."
20 REPEAT
30 ?"Na los doch!"
40 UNTIL Strig(0)=0
50 ?"Danke!"
```

- WHILE ... WEND wiederholt den Programmteil zwischen WHILE und WEND, solange die WHILE-Bedingung erfüllt ist, wobei die Abfrage am Schleifenbeginn erfolgt. Die WHILE-WEND Schleife wird also nicht, wie die REPEAT-UNTIL Schleife, mindestens einmal durchlaufen.

```
10 INPUT A                  10 INPUT A
20 WHILE B<A    <---!--->   20 REPEAT
30 B=B+1                    30 B=B+1
40 WEND         <---!--->   40 UNTIL B>=A
50 ?"Jetzt ist B=A"         50 ?"Jetzt ist B=A"
```

An diesem Beispiel wird der Unterschied deutlich. Während die REPEAT-UNTIL Schleife bei A=0 trotzdem einmal durchlaufen wird, verzweigt die WHILE-WEND Anweisung sofort zum Programmende.

- DO ... LOOP

Der Programmteil zwischen DO und LOOP wird endlos wiederholt:

```
10 DO
20 ?"Dies ist eine Endlosschleife!"
30 LOOP
```

- EXIT verläßt eine Schleife. Das Programm verzweigt ans Schleifenende. EXIT funktioniert bei DO-LOOP, REPEAT-UNTIL, WHILE-WEND sowie FOR-NEXT Schleifen.

- Modifikationen für FOR-NEXT Schleifen: Im Normalfall wird eine FOR-NEXT Schleife mindestens einmal durchlaufen, selbst wenn die Schleifenbedingung nicht gegeben ist:

```
10 FOR I=2 TO 1
20 ?"Ah!"
30 NEXT I
```

Mit Hilfe des Befehls *F+ ist es möglich, die Abfragebedingung an den Schleifenanfang zu setzen. Fügt man in das obige Programm

```
0 *F+
```

ein, so wird die Schleife nicht durchlaufen. *F- macht dies wieder rückgängig (entspricht ATARI-Basic).

- PROC, ENDPROC, EXEC läßt Prozeduren (=Unterprogramme) zu. Diesen Unterprogrammen können ganz einfach Namen gegeben werden:

```
1000 PROC FREI
1010 ?"Er ist also frei!"
1020 ENDPROC
```

Der Aufruf der Prozedur erfolgt durch

```
EXEC FREI
```

bzw. durch den jeweiligen Prozedurnamen. Prozeduren sind übersichtlicher und außerdem schneller als GOSUB-RETURNs.
Auch der ON .. GOSUB Befehl kann im Zusammenhang mit Prozeduren verwendet werden:

```
ON A EXEC FREI,UNFREI,DOCHFREI,AETSCH
```

- Labels können durch

```
10 # DIESISTEINLABELNAME
```

definiert werden. Durch ein einfaches

```
20 GO# LABELNAME
```

kann man zu einem bestimmten Label springen, was wiederum übersichtlicher und schneller ist, als ein GOTO, welches im übrigen in strukturierten Programmen nicht vorkommen darf! Auch ON .. GO# .... ist im Turbobasic ebenso zulässig, wie TRAP# ... und RESTORE# ...!

Serien



ZONG-Lexikon

- Tongenerator
  Hiervon besitzt der XL/XE vier, die voneinander unabhängig sind und zur Erzeugung von Sound und Musik dienen.

- Utility (Jutillitie), dts. Werkzeug
  Programm, welches beim Programmieren hilft, z.B. Editor für Sound, Zeichensätze, Grafik usw.

- Value (Väilju), dts. Wert
  Als "VAL" Basic-Befehl zum Ermitteln des numerischen Wertes einer Zeichenkette, z.B. VAL("134") ergibt 134.

- Variable
  Speicherplatz, der - nach einer Namensgebung - für den Benutzer reserviert wird.

- Write (Wrait), dts. Schreiben
  Schreiben von <Daten>, z.B. auf Diskette.

- XIO (Icksaiou)
  Basic-Befehl

- Zeichensatz
  1024 Byte, die zur Festlegung des Aussehens der auf dem Bildschirm sichtbaren Zeichen dienen.

- Zoll
  Maßeinheit, bei Disketten gebraucht: 5 1/4 Zoll, 3 1/2 Zoll.

So Leute, das war unser Lexikon. Wer jetzt noch spezielle Begriffe hat, die er nicht versteht, sollte uns einfach eine Liste schicken. Wir versuchen, eure Fragen zu beantworten.

ZONG-Kochbuch

Da es zur Zeit sehr heiß ist, werden wir mal ein paar EISBECHER herstellen. Wir beginnen mit dem

ERDBEERBECHER

Falls ihr es noch schafft, Erdbeeren zu bekommen, nehmt einfach ein paar davon, wascht und putzt sie und gebt sie auf Fruchteis nach eurem Geschmack. Das Ganze wird dann noch mit Sahne (und eventuell etwas Waldmeistersirup, lecker!) verziehrt und dann am besten ganz schnell verschlungen!

EIS-O-SAFT

Man nehme ein Glas Orangensaft und gebe einfach Vanilleeis hinzu. Wie, hört sich wiederlich an? Quatsch, probiert es einfach!

Serien

PD-Software

Name: KARATE-MASTER, Bezugsquelle: KE-SOFT

Diese PD-Diskette enthält eine gute Variante des fernöstlichen Kampfsportes. Obwohl das Spiel in Basic geschrieben wurde, ist es doch recht flexibel. Leider ist nur eine Tastatursteuerung vorhanden, die aber sinnvoll und gut zugänglich festgelegt wurde. Das Spiel macht doch Spaß, da man einmal gegen alle kämpfen will.
Die ganze Sache findet in einer Arena statt, die man als Spieler leider nur aus der Sicht der Richter zu sehen bekommt, was gleichzeitig die Sehposition für den Spieler ist. (Red.: Er ist also frei.)
Der einzige Nachteil ist halt, daß das Programm die Schläge, Tritte und Schritte recht langsam ausführt, ansonsten: empfehlenswert.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥ /08

Markus Rösner

C A D

Bezugsquelle: KE-Soft

Bei diesem Anwenderprogramm handelt es sich um eine prima Erweiterung für jede Diskettenbox. Was dieses Programm so alles leistet ist schon erstaunlich und kann sich sehen lassen. Dies ist auch (k)ein Wunder, wenn der Name des Autors gefallen ist: Peter Sabat. Nun müßte es aber bei jedem echten Freak klingeln, oder?
Eine Anleitung wird als .DOC-File mitgeliefert, ebenso wie einige Beispiele.
Insgesamt: Eine lohnende Anschaffung, die jeden Pfennig Wert ist.
(Frage der Redaktion an den Schreiber: "Ist ja alles ganz gut und schön, doch was macht dieses Programm?")

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /11

Markus Rösner

Neue PDs diesen Monat

Hier eine kleine Übersicht der PD's, die neu bei uns erhältlich sind:

- Lagerverwaltung 130XE, eine Lagerverwaltung.
- Diskettenverwaltung 130XE, eine Diskettenverwaltung (ha, ha).
- Rainbow-Dos, ein Rainbow-Dos (witzig, wie?).
- Crockford's Whimsey, eine witzige Programmsammlung.
- Trouble with the Bubble, eine Art "Bubble Ghost".
- Zargon, ein neues Textadventure.
- Full House, Simulation des Spielhallen-Pokerspiels.
- Musik-Nonstop #5, das übliche halt ebbe einfach ...

Internes

Kontaktadressen

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
  (Größter XL/XE-Club Deutschlands, Soft- u. Hardware, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
  (Software Hersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1
  (Atari-Club, PD)
- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
  (Computershop mit XL/XE Auswahl, Soft- und Hardware, PD)
- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M.
  (Versand für XL/XE, Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
  (Software für XL/XE)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71
  (Club, Software, PD)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
  (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
  (Software Hersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
  (Turbo Basic, Bücher)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg
  (Software)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
  (Versand, Software, PD)

Falls wir hier eine Adresse vergessen haben sollten: Schickt sie uns zusammen mit einer Beschreibung, am besten mit einem Bericht. Bei Clubs wäre es schön, wenn wir auch einige Clubmagazine bekämen.

Hitparade

So Leute, das war's dann mal wieder: Erst wollt ihr unbedingt eine Software-Hitparade, wir realisieren das Ganze dann und bieten euch sogar noch PD-Disketten als Gewinn an, und ihr seid dann (wie üblich) zu faul, uns einmal monatlich eure drei Programmfavoriten mitzuteilen. Ich schätze, selbst wenn wir euch jeden Monat eine fertig frankierte, mit unserer Adresse versehene Postkarte beigelegt hätten, hätte das immer noch nichts gebracht. Also bitte: Dann eben nicht! Tut uns leid, aber ab sofort gibt's halt keine Hitparade mehr.

Hier noch eine Aufstellung der insgesamt abgegebenen Stimmen:
An erster Stelle steht eindeutig ZADOR mit 16 Stimmen, gefolgt von TECNO NINJA mit 10 Stimmen. Weiter geht's dann mit HERBERT und BOULDERDASH mit je 8 Stimmen. Nun der Kleinkram: DREDIS, PUNGOLAND, TIGRIS, KAISER, PAC-MAN, AUSTROTEXT, UNIVERSAL HERO, OGRE und ASTEROIDS mit je 3 Stimmen, LEADERBOARD GOLF, INTERNATIONAL KARATE, HERBERT II, SPINDIZZY, ZYBEX, ARKANOID und DOT MAGIC mit je 2, sowie TAIPAI, OMIDOR, THE 7 KEYS, ULTIMA IV, DRACONUS und STONEMINE II mit je 1 Stimme.

Diejenigen, die dieser Hitparade nachtrauern, dürfen sich bei den anderen Lesern bedanken, aber wenn von 70 Abonnenten immer nur zwei pro Monat schreiben, ist dies euer Problem? Ihr seid also frei!

Abenteuer in Schottland

- Eingesandt von Torsten Heubaum -

Hier einige Tips zu diesem PD-Adventure:

- Den Felsvorsprung kann man besteigen, wenn eine Schlingpflanze daran festgebunden wurde.
- Entdeckt man auf dem Bildschirm ein Floß, sollte man es auch besteigen und losbinden.
- Wird die Strömung stärker, sollte man mit der Schlingpflanze das Floß festbinden.
- Mit der Säge kann man sofort einen Ast absägen.
- Um über den Fluß zu gelangen, muß man eine Brücke bauen.
- Den Honig kann man aus dem Bienenstock nehmen, nachdem man diesen ausgeräuchert hat.
- Den Sprengsatz erst nach dieser Aktion nehmen!
- Dem Bär gibt man am besten Honig zu fressen.
- Die herabgestürzten Felsbrocken kann man sprengen.
- Den Wächter täuscht man, indem man Kieselsteine wirft.
- In der Hütte sollte man Draht nehmen und den Professor losbinden.
- Das Auto kann man knacken.

Hier noch der Wortschatz:

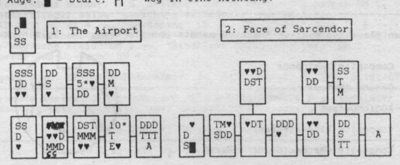
AUSRUESTUNG, HILFE, N, S, O, W, PUNKTE, SPIELSTAND, STAND, SUCHE, ABLEGEN, ABSAEGEN, ANBINDEN, AUSRAEUCHERN, BAUEN, BEFESTIGEN, BESTEIGEN, BETRETEN, FESTBINDEN, FESTMACHEN, KNACKEN, LADE, LOAD, LOSBINDEN, NEHMEN, OEFFNEN, SAVE, SCHNEIDEN, SICHERN, SPEICHERN, SPRENGEN, TOETEN, TRINKEN, WERFEN.

Tecno Ninja

Eingesandt von M. Seibert -

Hier die Karte der ersten beiden Level:

M = Münze, ♥ = Herz, D = Diamant, S = Schlüssel, T = Tür, E = Elixier, A = Auge, █ = Start, |-| = Weg in eine Richtung.



Tips & Tricks

Grafikspielereien

- Eingesandt von Sascha Kriegel -

```
10 DEG:A=INT(1.9*160):GRAPHICS 24:SETCOLOR 2,0,0:COLOR 1
20 FOR I=0 TO 159 STEP 4
30 PLOT 0,I:DRAWTO I,159:PLOT A,I:DRAWTO A-I,159
50 PLOT 0,159-I:DRAWTO I,0:PLOT A,159-I:DRAWTO A-I,0
70 NEXT I
80 GOTO 80
```

```
10 DEG:GRAPHICS 24:SETCOLOR 2,0,0:
COLOR 1
20 FOR I=1 TO 360 STEP 5
30 X=319*I/360:Y=80+80*SIN(I)
40 IF I>270 THEN 60
50 PLOT 0,0
60 DRAWTO X,Y
70 IF I<90 THEN 90
80 DRAWTO 319,159
90 NEXT I
99 GOTO 99
```

```
10 GRAPHICS 24:COLOR 1:POKE 710,0
20 FOR X=0 TO 319 STEP 3:PLOT 0,0
30 DRAWTO X,191:PLOT 319,191
40 DRAWTO 319-X,0:NEXT X
50 GOTO 50
```

```
10 GRAPHICS 31:LL=79:GG=LL:RL=191
20 FOR Z=0 TO 79:COLOR Z:PLOT LL,RL
30 DRAWTO 0,0:PLOT GG,RL:DR.159,0
40 LL=LL-1:GG=GG+1:NEXT Z
50 FOR I=0 TO 15:SETCOLOR 2,I,I:N.I
```

Gesucht / Gefunden

Herrn Rehbeins Antwort auf die Frage von Frau Hasselt aus ZONG 06/90: Das BIBO-DOS 6.4 formatiert - wenn Speedy 1050 / Happy vorhanden - zwar, es kann aber die vielen Formate (etwas über 1400) nicht lesen. Es müßte eine Floppy XF-551 vorhanden sein. Dies ist jedoch nicht unbedingt ratsam, da sie zu langsam liest und schreibt. Also, X-formatiert bringt nur die Sektorenerhöhung, kann aber keinem DOS gelesen werden. Ich selbst kann kt My-DOS fast 4000 Sektoren formatieren (512Kb-Erweiterung etc.), kann sie aber auch nicht lesen. Bei ca. 1000 Sektoren ist Schluß.

Den gesuchten Monitor-Anschluß sandte uns als erster A. Volpini zu:

1 Composite Luminance

2 Ground (Masse)

3 Audio Output

4 Composite Video (F Bas)

5 Composite Chroma (Color + Burst)

Farbmonitor über 2 + 4, Monochrommonitor über 2 + 1!

Das Forum

Angebote

Verkaufe "ASM"- und "Computer & Video Games"-Magazine. Der Preis je Heft beträgt nur DM 2.--!

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539

Anzeige Anzeige

Biete Leerdisketten NoName 5'25 incl. 14% MWSt.
10 Stück: DM 7,50, ab 100 Stück: DM 6,90 je 10 stück.

Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach

Verkaufe 800 XL Computer + 1 Joystick, XF551 Floppy + ca. 60 Disks, XL12 Tape + 15 Kassetten, Farbfernseher (transportabel) als Monitor. Alles zusammen für nur DM 600,--!
Paralleles Centronics Interface mit Druckerkabel für DM 100,--!
XL12 Tape für DM 25,--.

Nur abends oder am Wochenende: 06241/46619.
Ludwig Becker, Mainzerstr. 29, 6520 Worms

Biete an: Atari 800XL, Floppy XF551, defekten, aber funktionierenden Typenraddrucker Atari 1027, alten s/w-Fernseher sowie Software: Spiele (z.B. Dredis), Anwendersoft (z.B. S.A.M.), Betriebsysteme: Dos 2, Dos 2.5, Dos 4, Bibo-Dos 5.4 und 6.4.
Zeitschriften: Atari Magazine.
Kompletter Festpreis: DM 400,--

Angebote an:
Ralf Schüller, Heinrichstr. 10, 4100 Duisburg 14

Wir verkaufen:

BASIC XL-Modul von OSS für DM 60,--.

Verschiedene Bücher: z.B. 5*"TKKG" für je DM 3.--, zusammen DM 12.--, "Papierflieger selbst gemacht - 20 Modelle" für DM 6,--, "MAD-Müll No.4" 4,--, "Sexdoping" 15,--, "Knoff-Hoff-Buch 1" 8,--, 6*"MAD"-Taschenbücher je DM 2,-- zusammen DM 10,--, "Die drei ??? und der magische Kreis" DM 3,--, "Afterlast English-Letters" DM 5,--, "Horror Pop-Up-Buch" DM 6,--

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

Verkaufe zweimal Schneider Team 6012-P Direct Drive Plattenspieler. Schon ein paar Jahre alt, aber maximal 30 Betriebsstunden. DM 100,--

Mark Engler, Telefon: 06181/12473.

Verkaufe Original: War of Russia (SSI/Disk) DM 25.--

Sascha Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Das Forum

Gesuche

Suche Information über die Zeitschrift "Page 6". Ausgaben jeglichen Alters werden angekauft.

Fleißiger Tipper gesucht, der gegen Gutschrift Progamme abtippt.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche für ATARI 800 XL Floppy (XF 551 oder 1050) sowie Kontakt zu ATARI-8-bit-Usern zwecks Programmtausch.

Thomas Görner, Rudolf-Harlaß-Str. 88, DDR-9006 Chemnitz

Suche zur Vollständigung meiner Programmsammlung einige Analog und Compute!-Hefte aus 1985 leihweise, da ich mir nur einige Seiten kopieren möchte. Zahle alle entstehenden Portokosten. Wer hilft mir?

Bodo Jürss, Amandastr. 50, 2000 Hamburg 36

Suche Diskettenlaufwerk Atari 1050 mit Netzteil und Kabel!

Angebote an: Jochen örtel, Kurzer Weg 1, 31/11 DDR-6822 Rudolstadt 2

Suche ATARI 1010 oder XC11 Datasette zu einem vernünftigen Preis. Sie muß aber funktionstüchtig und richtig eingestellt sein.

Suche außerdem Maltafel bis DM 90,--.

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5

Suche trotz heftigster Nachforschungen immernoch:

"Machinery"-Maxi von Propaganda

Zahle hohen Liebhaberpreis, um dieses Stück zu ergattern!

Angebote an: Marc Becker, KE-Soft, Tel: 06181/87539

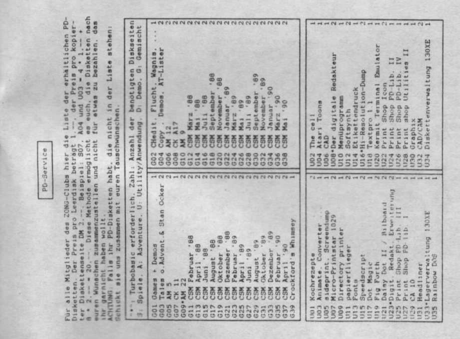
KE-Soft sucht:

Eine Atari 1050 (Floppy).
PD-Software, Tausch bei Aufnahme in unsere Liste möglich.
Selbstgeschriebene Spiele zwecks Vertrieb über KE-Soft.
Folgende Programme:
Playmates, Worms, Crossfire, Canyon Climber, Quest for Quintana-Roo, Seadragon, Ghost Encounters

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche gute Spiele für den 800XL, insbesondere Pinnball Factory und Fight Nicht. Andreas Scholz, Eulenberg 22, 3380 Goslar, T:05321/61964

Suche günstigen Farbmonitor & 800XL, außerdem verschiedene Anwender-programme. Volker Weißhaar, Berneckstr. 17, 7730 VS-Schwenningen.



PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Leerdisk beträgt 1,--, der Preis pro kopierter Diskettenseite DM 2,--. Beispiel: S07, A04 und U03 = 4 * 1,-- + 8 * 2,-- = 20,--. Diese Methode ermöglicht es euch, die Disketten nach euren Wünschen zusammenzustellen und nicht für etwas zu bezahlen, das ihr garnicht haben wollt.
ACHTUNG: Falls ihr PD-Disketten habt, die nicht in der Liste stehen: Schickt sie uns zusammen mit euren Tauschwünschen.

"*": Turbobasic erforderlich, Zahl: Anzahl der benötigten Diskseiten
S: Spiele, A: Adventure, U: Utility/Anwendung, D: Demo, G: Gemischt

G01 Games + Demos	1	G02 CHedit, Flucht, Wagnis, ...	1
G03 Tales o.Advent.& Stan Ocker	2	G04 Copy , Demos, AT-Lister	2
G05 AM 5	2	G06 AM 12	2
G07 CK 11	1	G08 CK A17	2
G09*AM 22	2	G10 AM 9	2
G11 CSM Februar '88	2	G12 CSM März '88	2
G13 CSM April '88	2	G14 CSM Mai '88	2
G15 CSM Juni '88	2	G16 CSM Juli '88	2
G17 CSM August '88	2	G18 CSM September '88	2
G19 CSM Oktober '88	2	G20 CSM November '88	2
G21 CSM Dezember '88	2	G22 CSM Januar '89	2
G23 CSM Februar '89	2	G24 CSM März '89	2
G25 CSM April '89	2	G26 CSM Mai '89	2
G27 CSM Juni '89	2	G28 CSM Juli '89	2
G29 CSM August '89	2	G30 CSM September '89	2
G31 CSM Oktober '89	2	G32 CSM November '89	2
G33 CSM Dezember '89	2	G34 CSM Januar '90	2
G35 CSM Februar '90	2	G36 CSM März '90	2
G37 CSM April '90	2	G38 CSM Mai '90	2
G39 Crockford's Whimsey	1		

U01 Kochrezepte	2	U02 The cell	1
U03 Animate, Converter ...	1	U04 Atari Toons	1
U05 sideprint, Screendump	1	U06 CAD	1
U07 Micro-Printstar 1029	2	U08*Der digitale Redakteur	2
U09 Directory printer	1	U10 Menüprogramm	1
U11 papierflieger	2	U12 Softsynth	2
U13 Fonts	1	U14 Etikettendruck	1
U15 Speedscript	2	U16*Hi-Resolution-Dump	2
U17 Dot Magic	1	U18 Textpro 1.1	1
U19 Fig Forth	2	U20 Kermit Terminal Emulator	1
U21 Daisy Dot II / Bilboard	2	U22 Print Shop Icon	2
U23*Digit. Redakt. Erweiterung	2	U24 Print Shop PD-Lib. II	1
U25 Print Shop PD-Lib. III	1	U26 Print Shop PD-Lib. IV	1
U27 Print Shop PD-lib. I	1	U28 Print shop Utilities II	1
U29 CA 10	1	U30 Graphix	1
U31 Headliner	1	U32 CAD/CAM	2
U33*Lagerverwaltung 130XE	1	U34 Diskettenverwaltung 130XE	1
U35 Rainbow DOS	1		

S01 Go!	1	S02 Die Pokermaschine	1
S03*IQ-Test	2	S04 ABBUC-Quiz	2
S05 Garden of confusion	1	S06 Karate Master	1
S07 Pungoland Screens I	1	S08 Pungoland Screens II	1
S09 Pungoland Screens III	1	S10 Black Jack	1
S11 Am laufenden Band	1	S12 Trailer	2
S13 TNT-Terror	1	S14 Patience	1
S15 Pungo	2	S16 US-Games III	1
S17 Stonetime People	1	S18 Boulder Dash Screens	1
S19 Fiffikus	2	S20 Zyclop	2
S21*Königsdiamanten 130XE	1	S22*Goldcave 130XE	2
S23*Königsdiamanten 800XL	1	S24*Goldcave 800XL	1
S25 9 Analog Games	1	S26 Antic Games #1	1
S27 Binary Games I	1	S28 Binary Games III	1
S29 Loaded Brain	2	S30 Wille	2
S31 Dandy	1	S32 Tron II	1
S33 Skeet	1	S34 Pinball Games	1
S35 Phönix	1	S36 Stone Mine	1
S37*Space Trader	1	S38 Roto, Pinball, Popcorn	1
S39 Superwurm	1	S40 Basic Games	1
S41 Mazegames	1	S42 ACTION! Games	1
S43 Eyes of Illuminati	2	S44 ölbaron	1
S45 Computer Inhabitants	1	S46 Boulderdash Lvls "Strange"	1
S47 Boulderdash Lvls "Tolot"	1	S48 Boulderdash Lvls "Easy"	1
S49 Boulderdash Lvls "Alien"	1	S50 Hanse XL	1
S51 Voyage through time	1	S52 Strip Blackjack	1
S53 Space Pussies	1	S54 Trapped	1
S55 Explorer II	1	S56 Mixed Bag II	1
S57 Clash,Rollem,Checkers,Bktrk	1	S58 Livewr.Tron,Viper,Firebug	1
S59 Roundup,Avalance,Bactr,Hirs	1	S60 Myriap,Maniac,Battlr,A-Smas	1
S61 Prochs,Squirm,Fillup,Hopper	1	S62 Clown,Balloon,Quest,Anml...	1
S63 Insects,Retrfr,Olmpcdsh,Crsh	1	S64 Trouble with the Bubble	1
S65 Fullhouse	1		

A01 Paradox	1	A02 The Riddle	2
A03 Abenteuer in Schottland	2	A04*Die dunkle Macht des U.	6
A05 Horror Castle	2	A06 Die Zeitmaschine	2
A07 Atlantis	4	A08 Sereamis	4
A09 Die Zeitmaschine II	2	A10 Comicland	1
A11 The seven keys	1	A12 The riddle II: T's revenge	1
A13 Satan	1	A14 Future Nightmare	1
A15 Trolls	4	A16 CIA-Abenteuer	1
A17 Das alte Haus	1	A18 Zurück in die Gegenwart	1
A19 Gothic	4	A20 Sanctified quest for power	1
A21 Beneath the pyramids	1	A22 Zargon (130XE)	1

D01 Soundsample Demo I	2	D02 Aliants Demo	1
D03 Advanced Music Prozessor D.	1	D04*ABC-Demo	1
D05 Movie Maker Demo	1	D06 Sound & Bilderdisk	2
D07 Soundsample Demo II	2	D08 BIG-Demo	2
D09 Music non Stop IV	1	D10 Music non Stop III	1
D11 Hobbytronic Demo I	1	D12 Hobbytroic Demo II	1
D13 CS-Music Demo	1	D14 Epyx Demogames	1
D15 Music non Stop VI	1	D16 Music non Stop VII	1
D17 ZONG-Musikdemo	1	D18 Caveman Joe	1
D19 Hobbytronic '90 Demo	1	D20 Die Maurer	1
D21 The music box	2	D22 Robot-Demo	1
D23 130XE-Impossible Demo	1	D24 CD-1 Compyshopdemo	2
D25 Max Headroom Demo	1	D26 Music non Stop V	1